PLAYERS

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 100 | maggio 2024 - copia omaggio

MotoGP™24

DISPONIBILE ORA

XBOX SERIES X|S XBOX ONE PS5 | PS4 NINTENDO SWITCH

motogpvideogame.com | #motogpvideogame

3™
www.pegi.info

MotoGP™24 © 2024 Milestone S.r.l. Published by Milestone S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2024 Dorna Sports S.L. © 2024 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS4 logo" and PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.". Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners. To use the Online Service, where it exists, the user must be 13 years of ageor older. By using the Online Service, the user confirms that he/she is 13 or older. In order to access online functions of the videogame, the platform account must belong to a person aged 13 or over.

MILESTONE

Pubblicazione informativa ongame network
n. 100 | maggio 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni

Carissimi Players,

ed eccoci al numero 100 per dire che non è vero che nessuno l'avrebbe mai detto. Abbiamo sempre creduto fermamente ad un veicolo di informazione indipendente, ad un appuntamento coi lettori che frequentano i negozi, ad un collante della nostra catena e, concedetecelo almeno per stavolta, ad un motivo d'orgoglio dell'azienda.
Il ringraziamento a chi ha reso possibile ciò, e voi siete i principali artefici, è veramente d'obbligo.
Per ripercorrere le tappe salienti del nostro cammino assieme vi rimandiamo allo special all'interno anche perché altrimenti ai più "maturi" scappa la lacrimuccia...
Con l'occasione ci rifacciamo anche un pò il trucco perchè a volte la vanità non è peccato. La stagione top per quel che riguarda il gaming è ormai alle spalle e bisogna ammettere che quest'anno probabilmente non verrà ricordato tra i più scoppiettanti anche se alcuni appuntamenti classici continuano ad avere un loro significato.
Arrivano nei negozi sempre più prodotti collectibles , fanno il loro esordio nel mercato sempre nuovi brand di trading cards e Star Wars non sarà certo l'ultimo in ordine di tempo.
Verrebbe quasi da pensare che nell'era dell'invasione digitale e della comunicazione social, ci sia sempre più voglia di avere una collezione da ammirare e toccare, di sognare coi propri personaggi preferiti, di avere un qualcosa di molto personale costruito nel tempo che non scrolla via con una ditata.
Speriamo di essere la vostra compagnia anche in tutte queste piacevoli emozioni per altri mille numeri.
Buona lettura e alla prossima.

EG

PLAYERS

100 IN QUESTO NUMERO

06 FOCUS
100 numeri e non sentirli

Se ci aveste chiesto nel lontano 2014 in quanti avremmo scommesso su una longevità così esagerata, beh forse...

12 FUNKOMANIA
Le gemelle dei Funko

Le gemelle non sono dei funko ma Angelica e Beatrice...

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite maggio

21 RETROGAMING
2002 Mister Mosquito

22 REVIEW
Stellar Blade

24 ELECTRONICS
Razer Kishi Ultra: uno per tutti

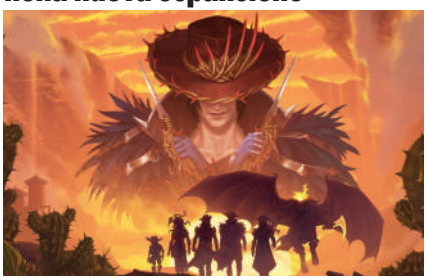
Il controller rivoluzionario, per ogni tipo di smartphone che promette di ridefinire il gaming su dispositivi mobili...

26 REVIEW
Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba Sweep The Board

29 ULTIMATE TEAM
FUT History best XI

30 SMARTMANIA
Motorola Edge 50: colori e design protagonisti

La nuova gamma di smartphone Motorola arriva in Italia con certificazione Pantone e un design di pregio...

32 MAGIC WORLD
Cowboy e fuorilegge nella nuova espansione

Banditi di Crocevia Tonante, la centesima espansione di Magic composta da 276 carte, è ambientata in un far west in chiave fantasy...

PRENOTA SUBITO

€69

ANZICHÉ €8

3 www.pegi.info PROVISIONAL

* SI APPLICANO CONDIZIONI E RESTRIZIONI. CONSULTA https://www.ea.com/it-it/games/f1/f1-24/game-offer-and-discla
** Valuta virtuale da spendere nel gioco *** Salvo esaurimento scorte promozionali.

Gioco F1® 2024: un prodotto ufficiale del FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2024 Electronic Arts Inc. EA, EA
FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX e i relativi marchi sono marchi di Formula One
Limited, una società Formula 1. Concesso su licenza da Formula One World Championship Limited. Il logo F2 FIA FORM
FIA FORMULA 2, FORMULA 2, F2 e i relativi marchi sono marchi della Fédération Internationale de l'Automobile e sono

STANDARD EDITION

A SOLI

,99***

~~0,99~~

OTTIENI*

5.000 PITCOIN**

PACCHETTO INIZIALE F1® WORLD

- 10.000 in valuta di gioco
- Risorse di gioco in F1 World

AVVICINATI **ALLA** GRIGLIA **DI** PARTENZA

aimers PER I DETTAGLI

A SPORTS, il logo EA SPORTS sono marchi di Electronic Arts Inc. Il logo F1 FORMULA 1, il logo F1,
e Licensing BV, una società Formula 1. © 2024 Cover images Formula One World Championship
MULA 2 CHAMPIONSHIP, FIA FORMULA 2 CHAMPIONSHIP,
utilizzati esclusivamente sotto licenza. Tutti i diritti riservati.

codemasters

100 NUMERI E NON SENTIRLI!

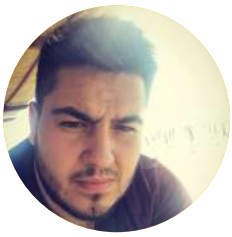
Se ci aveste chiesto nel lontano 2014 in quanti avremmo scommesso su una longevità così esagerata, beh forse...

Al tempo era nato come un piccolo progetto d'informazione e divertimento tra amici, forse in pochi saremmo stati tanto ottimisti da dire con spavalderia che saremmo arrivati in scioltezza ai 100 numeri, a ben 10 anni di attività a cui speriamo se ne aggiungeranno altrettanti.
In questi anni Players ha subito diverse evoluzioni, che l'hanno portata dall'essere un progetto prettamente amatoriale ad una vera e propria redazione, che conta all'attivo ben 7 collaboratori provenienti da tutta Italia che ogni mese hanno l'obiettivo di mettere nero su bianco le novità che aspettano i lettori nei negozi OnGame!

Ma quali sono gli eventi più importanti che in questi 10 anni di attività, Players ha affrontato e raccontato attraverso le sue pagine?

Tra queste pietre miliari del gaming troviamo ben 2 generazioni di console essendo la rivista nata nel pieno del ciclo vitale di PS4 e Xbox One. Vi ricordate la nostra prima copertina? La dedicammo al primissimo Watch Dogs, l'allora attesissima nuova IP di Ubisoft che ci catapultò nel mondo dell'hacking in compagnia di Aiden Pearce.
Da lì in poi le nostre copertine hanno da sempre rappresentato il titolo più caldo del mese, tra cui abbiamo avuto modo di ospitare dei veri pezzi da novanta come The Witcher 3: Wild Hunt, The Last of Us, Fallout 4, Dark Souls 3, God of War e tantissimi altri capolavori che hanno fatto la loro apparizione nelle nostre copertine.
Ancora di più sono i titoli di cui abbiamo parlato nei nostri speciali e nelle nostre recensioni, senza dimenticare le coperture che abbiamo dedicato agli eventi più importanti del videogaming mondiale come la Gamescom e il compianto E3 di cui abbiamo coperto ben 5 edizioni fino all'ultimissima edizione del 2021.
Come non dimenticare poi l'annuncio dell'attuale generazione di console, che vi abbiamo anticipato nel dettaglio attraverso diversi speciali dedicati a PlayStation 5, all'allora console di Microsoft nota come Project Scarlett che poi sarebbe diventata la Xbox Series X/S e alla Nintendo Switch che al tempo si chiamava NX.
Players inoltre come ben sapete è dedicata a tutti i giocatori, non solo a quelli videoludici ed è per questo che le nostre rubriche hanno da sempre incluso approfondimenti sul mondo di Magic The Gathering e su altri giochi di carte collezionabili anche se il gioco di Wizards of the Coast rappresenta da sempre un punto fisso della nostra copertura, che

IL NOSTRO STAFF



Valerio Turrini
Valerio ha 28 anni ed ha iniziato a scrivere su PLAYERS veramente giovanissimo (dalle sue parti direbbero un pischello) considerando che è con noi dall'inizio.
Vive a Roma ma gira l'Italia e il mondo un pò per lavoro e quando può per passione. Le altre sue passioni sono tutte sportive e divide il cuore tra la MotoGP la F1 e la sua AS Roma. Alle aspirazioni dice di non averci ancora pensato.

Marco Inchingoli
Vive a Colleferro in provincia di Roma, ha 34 anni e scrive su PLAYERS dal primo numero! Si è sempre occupato della rubrica del retrogaming senza però disdegnare anche le recensioni dei games.
Nella vita fa il programmatore, è un amante di tutto quello che è nerd (per sua definizione) e il suo sogno nel cassetto sarebbe quello di scrivere romanzi fantasy.

Marco Grande Arbitro
Al secolo Marco Giorgio ha 36 anni e vive a Roccasecca (FR), nella vita fa l'insegnante di religione e cura nostra rubrica di Magic dal 2018. Scrive in alcuni blog tra cui Gioco Magazzino di cui è il fondatore e le sue passioni spaziano dal modellismo (in particolare Blood Bowl), ai giochi da tavolo, al collezionare vinili, leggere fumetti e podcasting. Gli piacerebbe viaggiare di più per conoscere cose nuove

Diego Pierantoni
Vive a Senigallia (AN), ha 34 anni e scrive su PLAYERS da più di due anni. Nella vita lavora nel team di Ongame e si occupa di affiliazioni. Le moto e le corse oltre al calcio e al cinema sono le sue passioni. Il suo desiderio sarebbe di andare a vivere con la moglie in un'isola, non deserta come dicono tutti, ma con le comodità della civiltà svegliandosi al mattino circondato dal mare.

Jacopo Filisetti
Ha 37 anni, vive in provincia di Padova e collabora con PLAYERS dal 2018. Lavora in azienda come buyer occupandosi prevalentemente di gadgets, merchandising, cards e collectibles. Si è occupato pure di videogames che sono ancora una sua passione così come tutto il mondo dell'elettronica di consumo. Prima o poi aprirà un B&B in toscana... anche per motivi di cuore.

Alex Campanelli
Ha 31 anni, nato e residente a Senigallia (AN), scrive su Players dal 2020. Insegnante di inglese e di sostegno alle scuole medie, nel tempo libero gioca a futsal in Serie D e scrive e parla di calcio su LiveBianconera, Sportellate e La Fiera del Calcio. Fuori dal rettangolo verde, è appassionato di RPG, anime, manga e musica rap.
Ogni tanto trova il tempo per dormire.

Francesco Tarquini
Ha 44 anni ma se ne sente 15, fa il DJ / Producer e attualmente vive a Viareggio (LU) ma il suo ricordo è legato al mitico negozio 16Games di Aprilia.
Le sue passioni sono musica dance, calcio e...ovviamente videogames.
La sua aspirazione sarebbe quella di fondare una rivista di videogames ma lo ha già fatto con PLAYERS

nel tempo ci ha portato non solo a coprire tutte le espansioni del gioco, ma anche a proporre mazzi costruiti per le categorie Modern e Standard, alcuni dei quali hanno ottenuto risultati considerevoli nei tornei italiani ed europei.
Come se non bastasse la nostra rubrica su FIFA Ultimate Team è stata una vera e propria pioniera nell' anticipare i tempi proponendo le migliori squadre del momento, giocatori e stili d'intesa ben prima della comparsa di questo format su YouTube Italia.
Tutta l'esperienza e la passione che abbiamo messo in queste pagine si è poi trasformata nel Players Weekend, una serie di bellissimi eventi che hanno radunato giocatori da tutta Italia per ben due anni consecutivi nella pittoresca e compianta Norcia e in un'occasione nella stupenda Orvieto.
Questi eventi ci hanno portato tantissima gioia e consapevolezza che la nostra passione si era tramutata in qualcosa di davvero grande ed importante e che aveva raggiunto molte più persone di quante avessimo mai potuto immaginare.

I nostri eventi hanno permesso di avvicinare gli appassionati lettori di Players a pro player di FIFA, Tekken, di sfidarsi coi migliori giocatori di Magic italiani.

Indimenticabile quando i tornei furono arbitrati dal miglior giudice certificato da Wizards of The Coast, Riccardo Tessitori. Players per qualche hanno ha anche partecipato fattivamente al Romics presentando il FIFA (già perchè allora si chiamava così) piuttosto che l'evento a venire a seconda della edizione con degli stand sempre molto grandi che, oltre ad essere adibiti alle attività, erano meta ed occasione di incontro con molti lettori.

Molti ricorderanno anche le GIRL GAMERS che costituivano una notevole attrattiva , fonte di curiosità e spesso competizione tra i negozi.

Col tempo il progetto ha assunto un altro taglio e ormai, ad honor del vero, nessuna ci dava più retta. (ah ah ah)

Questa serie di bellissimi traguardi non sarebbe mai stato possibile raggiungerli se non grazie a voi lettori, che in questi 10 anni ci avete continuato a leggere, scrivere e a mantenere viva la fiamma della passione per il gioco nonostante anche noi ormai cominciamo ad invecchiare e a dover incastrare gli impegni della vita.
PLAYERS ha vissuto anche la pandemia con le edizioni digitali che sono un ricordo che nemmeno si voleva rispolverare ma vuol essere testimonianza del tempo da cui vi teniamo compagnia senza mai lasciarvi soli.
Ogni cinque anni mettiamo fuori il naso, pubblichiamo le foto della redazione e vi diamo un piccolo spaccato della vita dei nostri ragazzi con la voglia di farvi capire che Players Magazine è fatta da persone come voi, che condividono con noi una grande passione che nonostante il tempo ci manterrà sempre giovani.
Grazie a voi Players è una delle riviste cartacee a tema videoludico più longeve ancora attive, reduce di un mondo in cui l'informazione viaggia sempre più veloce e sempre più digitale, ma la passione che ci accomuna rimane incisa come le nostre parole su carta.
Grazie Players!

NINTENDO SWITCH

MARIO AND FRIENDS
ti aspettano su Nintendo Switch

CONSOLE

Nintendo Switch
Joy-Con Rosso Neon/Blu Neon

€279,99 a soli

anziché ~~€299,99~~

GIOCHI

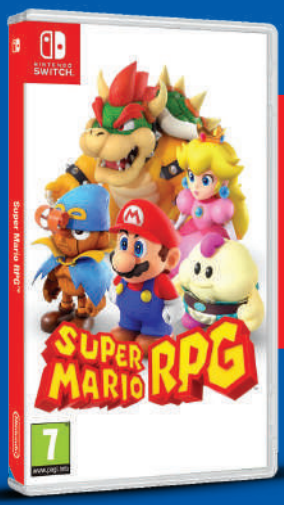
Super Mario Bros. Wonder
Mario Kart 8 Deluxe
Princess Peach Showtime!

€49,99 cad.

anziché ~~€60,99~~

Offerte valide salvo esaurimento scorte promozionali

esclusiva ONGAME network



Acquista subito Super Mario RPG ottieni in omaggio il tris di spille originali

Fino al 19 maggio

©Nintendo

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
The Legend of Zelda: Breath of the Wild

€59,99 cad.

anziché ~~€70,99~~

Nintendo

NINTENDO SWITCH

IN ARRIVO IL

PAPER MARIO

IL PORTALE MILLENARIO

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA MULTICOLOR PEN

7™

www.pegi.info

Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

L 23 MAGGIO
Nintendo
ESCLUSIVA
ONGAME
network

LE GEMELLE DEI FUNKO

Le gemelle non sono dei funko ma Angelica e Beatrice, le nostre collezioniste che questa passione non poteva che ulteriormente accomunare

Diteci qualcosa di voi, nome, età, provenienza...
Ciao! Siamo Angelica e Beatrice, gemelle aponensi di 25 anni, appassionate di fantascienza e horror.
Siamo collezioniste di oggettistica di questi generi e molto altro.
Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Visto il nostro background artistico e l'interesse verso la cinematografia e i prodotti videoludici, nel tempo abbiamo compreso che il modo migliore per esprime tale hobby era concretizzarlo nella raccolta dei gadget e nella loro esposizione.
Inoltre sin da piccole la nostra influenza è partita da nostro padre, il quale colleziona per lavoro marche da bollo, ma anche pezzi storici (monete, documenti, pagelle, biglietti museali, tagliacarte, pennini, modellini di auto...).
Abbiamo quindi deciso di iniziare questa passione rivisitando la sua in chiave moderna, con riproduzioni miniaturizzate e in scala, quali funko pop e action figure.
Da quanto tempo collezionate e quale è stato ilvostro primo pop acquistato?
I primi Funko acquistati furono Twisty the Clown di American Horror Story e It, il Pennywise della miniserie degli anni '90.
Da allora son passati otto anni e quello di Filippo era un "negozietto appena inaugurato..."
Collezionate solo certe "famiglie" oppure acquistate tutto quello che vi piace?
Le nostre collezioni riguardano: Horror (pellicole e video-game), Sci-fi (tra cui il franchise di Alien e Star Wars), l'universo DC Comics (supereroine), la saga di Harry Potter, l'animazione giapponese e le principesse Disney (tra cui Frozen), oltre alle final girl dei lungometraggi più cult.
Sapete dirci quanti pop contiene la vostra collezione? E quale di questi è quello a cui tenete di più?
Ne possediamo 135 di quelli "regular",

ma siamo ancora lontane dal chiudere le nostre collezioni.
Poi abbiamo circa una quarantina di "pocket pop".
È impossibile sceglierne una sola, ne citiamo alcune: Velma Dinkley di Scooby-Doo, Marceline di Adventure Time, l'edizione Comic Cover di Poison Ivy, Anastasia della Summer Convention del 2022, lo Xenomorfo black light ed infine Neytiri di Avatar.

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

C'è un pop che avete cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora state cercando?
I funko di Supergirl della Fall Convention del 2018, perché essendo rari e valutati molto, li vendevano solo all'estero e quindi abbiamo dovuto prenderle da rivenditori privati. Stiamo cercando Coraline n.424 e Lydia Deetz n.640 di Beetlejuice... per dirne due, poiché sono fuori produzione e a tiratura limitata.

Un pop che non esiste ma vorreste fosse prodotto?
Ci piacerebbe che producessero, tra i molti, funko delle serie tv di "Motherland: Fort Salem", "Warrior Nun", Kiri di "Avatar – La via dell'acqua", Judy Álvarez e Panam Palmer di "Cyberpunk 2077".

Avete qualcosa da rimproverare a Funko?
Solamente due cose: le date di uscita, che spesso vengono posticipate e la mancata disponibilità in Italia di pop che vengono presentati ad alcuni eventi in America e che costringono l'acquisto a prezzi esorbitanti.

E infine, collezionate anche altro oltre i pop?
Essendo due nerd abbiamo moltissimo merchandising: statuine, repliche, box e cofanetti, steelbook e dvd, cd e vinili, libri, fumetti e graphic novel, artbook e manga, stampe e poster!

Ringraziamo Angelica, Beatrice e Filippo per la collaborazione.
Vi ricordiamo che se vorreste essere i prossimi intervistati inviateci la vostra candidatura via messaggio nelle nostre pagine social ONGAME NETWORK. Alla prossima.

BEST SELLERS
i più venduti del mese

TOP 10

1°
One Piece
1496 Roronoa Zoro
Nothing Happened

2°
One Piece
1607 Luffy Gear Five

3°
One Piece
939 Shanks

4°
NBA
54 Michael Jordan

5°
One Piece
1606 Katakuri

6°
Pokémon
948 Umbreon

7°
One Piece
923 Roronoa Zoro

8°
Rocks
346 Michael Jackson
(Superbowl)

9°
Naruto Shippuden
1505 Hidan

10°
Pokemon
353 Pikachu

NINTENDO SWITCH

IN ARRIVO IL 27 GIUGNO

Luigi Mansion 2 HD

PRENO
PER O
LA TA

7 TM

www.pegi.info

Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

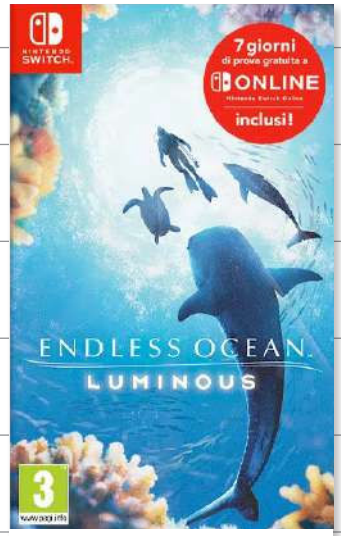
ESCLUSIVA
ONGAME
network
TM
OTA SUBITO
TTENERE
ZZA DI LUIGI
Nintendo

KATANA MANIA

PLAYERS

CALENDARIO USCITE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15



02 NSW

02 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

PLAYERS
WATCH DOGS
MONDIALE!
THE LAST OF US REMASTERED
DESTINY
FIFA 15
ASSASSIN'S CREED
LA CACCIA È APERTA
GOTHAM QUESTO È UN ULTIMATUM!!!
READY TO PLAY
LONDON CALLING
greetings from vault 111
DA PREDA A PREDATORE BENVENUTI NELL'ETÀ DELLA PIETRA
SOLO LA SQUADRA SPECIALE "GUY" SALVERÀ NEW YORK
WEEKEND 2016 EDITION
WEEKEND 2017 EDITION
TENNIS WORLD TOUR
MARIO TENNIS Aces
WEEKEND 2018 EDITION
ROMA 13/15 LUGLIO
SGM CONFERENCE CENTER
QUESTO NATALE TI REGALO DIVERTIMENTO
OFFERTE SPECIALI DALL'11 AL 24 DICEMBRE

PLAYERS
50
#celafaremo
HAALAND

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

21 PS5 - XBOX

23 NSW

24 PS5 - XBOX

30 PS5 - PS4 - XBOX

MAGGIO

anno
2001

titolo
MISTER MOSQUITO

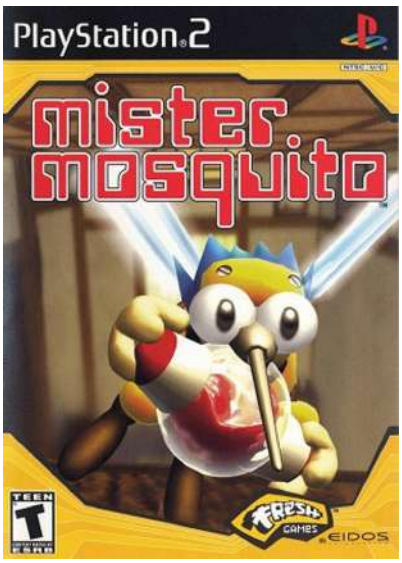
console
PLAYSTATION 2

genere
AZIONE, SIMULAZIONE

sviluppo
ZOOM INC.

publisher
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DAL PUNTO DI VISTA DI UNA ZANZARA!



In un universo di giochi in cui solitamente dobbiamo gestire grandi eroi o intricate trame globali, Mister Mosquito propone un'avventura insolita.
Immagina di entrare non come un ospite, ma come una piccola zanzara, nel cuore domestico della famiglia Yamada.
L'obiettivo? Sopravvivere l'estate nipponica nutrendosi del loro sangue senza essere notato.
Il nucleo di Mister Mosquito risiede in un gameplay che mischia abilmente elementi di volo, furtività e strategia in una miscela sorprendentemente avvincente.
Da un punto di vista di controllo, il volo è trattato con un approccio tridimensionale che consente ai giocatori di navigare liberamente attraverso l'ambiente dettagliato della casa dei Yamada. I controlli del volo, sebbene intuitivi, impongono una curva di apprendimento che potrebbe frustare i neofiti, ma una volta padroneggiati, trasformano il modo in cui si interagisce con lo spazio di gioco. Il cuore pulsante del gioco è il processo di nutrimento.
Ogni membro della famiglia Yamada ha punti specifici dove Mister Mosquito può atterrare e iniziare a succhiare il sangue. Questa fase di gioco introduce una meccanica quasi ritmica: il giocatore deve bilanciare la velocità di risucchio con la necessità di non svegliare l'ospite. Troppo veloce, e il livello di stress della vittima aumenterà rapidamente; troppo lento, e si rischierà di non raccogliere abbastanza sangue per avanzare. Ogni membro della famiglia reagirà diversamente alla presenza di Mister Mosquito. Monitorare e gestire il loro livello di stress è essenziale.
Un personaggio stressato può diventare improvvisamente aggressivo, trasformando un tranquillo scenario di raccolta in una lotta disperata per la sopravvivenza. Questa meccanica aggiunge una piacevole profondità strategica al gioco, anche se può anche portare a momenti di frustrazione quando una sessione tranquilla si trasforma in un caotico tentativo di fuga. Mister Mosquito brilla per i suoi ambienti riccamente dettagliati. Ogni stanza della casa Yamada è rappresentata con un'attenzione meticolosa ai dettagli, dai disordinati giocattoli nella stanza dei bambini alle sottili differenze nella decorazione delle diverse camere da letto.
Il design sonoro, con i suoi effetti realistici e i commenti occasionali dei membri della famiglia, arricchisce ulteriormente l'atmosfera, aggiungendo un tocco di umorismo e realismo alla vita quotidiana della famiglia. In definitiva, Mister Mosquito è una perla rara nel panorama dei videogiochi, offrendo un'esperienza di gioco che è tanto unica quanto bizzarra. Sebbene alcuni possano trovare il gameplay ripetitivo dopo un po' e la breve durata del gioco ne limiti la rigiocabilità, la freschezza del concetto e la qualità dell'esecuzione offrono abbastanza novità e divertimento per rendere il tempo trascorso con questa audace zanzara un'avventura memorabile.
Per chi cerca un'esperienza fuori dall'ordinario e non teme una sfida diversa dal solito, Mister Mosquito offre una prospettiva completamente nuova, invitando a riflettere sulle piccole, quotidiane battaglie per la sopravvivenza in un mondo umano visto da una prospettiva decisamente più piccola.

SORPRENDENTE GRAZIE AL SISTEMA

Dopo il successo di Lies of P, l'industria videoludica sudcoreana ci delizia con un nuovo acti nonostante le premesse non fossero entusiasmanti, si rivelato invece essere un ottimo titol

titolo
STELLAR BLADE

day one
23 APRILE

console
PS5

genere
ACTION ADVENTURE

sviluppo
SHIFT UP

publisher
SONY

Stellar Blade, al secolo Project Eve, è uno di quei giochi che stupiscono e che nonostante qualche piccola sbavatura data dall'inesperienza dello sviluppatore, risulta essere una vera sorpresa.
Le polemiche indirizzate verso l'estrema sessualizzazione del personaggio principale sono forse un po' esagerate ma c'è da dire che ShiftUp ha investito parecchio tempo nel design dei personaggi femminili di Stellar Blade, spingendo molto per renderle il più possibile belle e accattivanti, ma da qui a montare su una polemica così ci è parso fin dal principio esagerato.
Piuttosto le riserve erano sul resto dell'offerta di gioco, perché se sulla bellezza dei personaggi non c'era dubbio, sulla componente ludica e artistica si sapeva ben poco del lavoro di ShiftUp e forse, il loro essere il primo titolo console (vengono dal mercato mobile) poteva far pensare che dietro le forme sensuali di Eve poi ci fosse ben poco.

A sorpresa Stellar Blade è un ottimo action che attinge a piene mani da mostri sacri del genere come Nier Automata e ne migliora proprio quel sistema di combattimento che a molti non era piaciuto, mettendoci dentro una meccanica di parata simile a quella vista in Sekiro.

Citare Nier Automata non è un caso, lo stesso creatore del gioco Platinum Games in questi giorni ha elogiato Stellar Blade definendolo un titolo migliore di Nier e se molti hanno scambiato questa dichiarazione per eccesso di buonismo tra colleghi, dopo averlo provato per diverse ore vi possiamo dire senza problemi che Stellar Blade se lo mangia a Nier Automata, così come tanti altri action dal nome più blasonato di lui.
La chiave nella produzione coreana non è soltanto l'ottimo sistema di combattimento messo in piedi di cui parleremo in maniera più approfondita dopo, ma una narrazione profonda e appassionante che mai ci saremmo aspettati in un titolo del genere.
L'incipit narrativo è quanto di più semplice e quasi banale visto, con la Terra in un clima post apocalittico popolata da mostri che ne impediscono il ripopolamento. Veniamo inviati insieme alle nostre colleghe sintetiche per debellare questa invasione di mostri a suon di fendenti in quella che sembra una perfetta arena per lanciarsi contro un'infinità di minion e boss da affrontare senza pietà.
E invece già dopo le prime ore di gioco

A DI COMBATTIMENTO ECCEZIONALE!

**ion che,
lo.**

si intravede una differenza sostanziale in Stellar Blade, che piano piano introduce elementi narrativi più interessanti, comincia il suo intreccio storico e fa vedere i primi colpi di scena più intensi, che si ripeteranno varie volte durante l'avventura.
La storyline principale inoltre si arricchisce attraverso diverse missioni secondarie, tutte ben strutturate e anche queste dalla narrazione elaborata e appagante, ben diverse dai soliti obiettivi da conquistare o persone da salvare a cui siamo abituati di solito.
In questo Stellar Blade fa davvero un ottimo lavoro, offre una varietà e profondità narrativa che mai ci saremmo aspettati e soprattutto non è una narrazione fine a se stessa, anche le secondarie contribuiscono ad arricchire la lore del mondo di gioco e si è quindi invogliati ad affrontarle.
L'intera esperienza di gioco, comprese le missioni secondarie vi terrà incollati allo schermo per circa 30-40 ore; una longevità più che sufficiente per divertire e non stancare mai, visto che il genere per sua natura tende ad essere piuttosto ripetitivo alla lunga.
Anche su questo punto di vista ShiftUp ha lavorato bene, rendendo il sistema di combattimento di Stellar Blade il core dell'esperienza di gioco.

Ci troviamo di fronte alla giunzione tra Sekiro e Devil May Cry, uno di quei sogni di tutti i fan degli action e che finalmente possiamo avere pad alla mano con Stellar Blade.

La parata come in Sekiro è la base del combattimento e andrà eseguita col giusto tempismo per andare ad esaurire la postura del nostro avversario ed infliggere i pesanti danni che serviranno a buttarlo giù. Il tutto viene condito da una pesante influenza dagli action stylish come DMC e Bayonetta, completato da un'effettistica mirata a rendere l'azione sempre spettacolare.
A differenza del titolo From Software però, Stellar Blade risulta molto più accessibile avendo sia una difficoltà scalabile con due livelli (normale e modalità storia), sia un sistema di danni decisamente meno punitivo rispetto a Sekiro.
Pad alla mano la goduria nei combattimenti è davvero tanta, con Eve che risponde perfettamente ai comandi senza mai perdere un colpo, con i moveset dei nemici quasi sempre leggibili e un sistema di mosse speciali anch'esso ben congeniato ed immediato. Insomma sembra proprio che ShiftUp abbia voluto regalarci un sistema di combattimento di altissimo livello, da cui alcuni sviluppatori più blasonati dovrebbero prendere ispirazione invece di proporre il solito free flowing che ormai va in giro dai tempi del primo Batman Arkham.
Dal punto di vista tecnico poi Stellar Blade sfoggia i muscoli sotto l'Unreal Engine 4 che è chiaro come in Corea del Sud sia il motore grafico di riferimento e rispetto a Lies of P (quasi sempre al buio), qua possiamo godere dell'ottimo sistema di illuminazione naturale che il motore di gioco offre che da quella spinta in più alle ambientazioni post apocalittiche di Stellar Blade.
Sui modelli e sulle animazioni poi c'è poco da aggiungere, il lavoro artistico su questo gioco è davvero eccelso e la bellezza dei personaggi è innegabile. Vi troverete spesso a bocca aperta ad ammirare il viso di una nostra collega combattente o della stessa Eve e sappiate che quasi tutti i personaggi sono ispirati a modelle sudcoreane quindi sì, la Corea del Sud potrebbe essere la vostra prossima meta.
A completare il tutto troviamo una colonna sonora incalzante con degli elementi rockettari che ci hanno ricordato le avventure di Dante ai tempi di Devil May Cry 3. Stellar Blade è la sorpresa dell'anno finora, uno di quei titoli che rischia di passare inosservato e che invece ha davvero tanto da offrire e speriamo sia un bel trampolino di lancio per ShiftUp.

RAZER KISHI ULTRA UNO PER TUTTI

Il controller rivoluzionario, per ogni tipo di smartphone che promette di ridefinire il gaming su dispositivi mobili

Razer ha presentato Kishi Ultra, un controller USB-C dalle dimensioni ridotte in grado di "avvolgere" e rendere un compagno ideale per il gaming uno smartphone Android, un iPhone 15 o un iPad mini.
Il Kishi Ultra si distingue per il suo design ergonomico di livello console, con impugnature a grandezza naturale e una disposizione dei pulsanti studiata per garantire il massimo comfort durante le sessioni di gioco prolungate.
Grazie alla meticolosa attenzione ai dettagli, Razer ha integrato caratteristiche di altissima qualità, come un pad direzionale mecha-tattile a 8 direzioni, pulsanti ABXY reattivi, trigger Hall Effect di dimensioni console per una precisione analogica ineguagliabile e stick di dimensioni standard con anelli antifrizione e superficie TPSiV di grado medico per una durata eccezionale.
Ma non è tutto: Kishi Ultra introduce una novità assoluta nel mondo del mobile gaming, ovvero la tecnologia Razer Sensa HD Haptics.
Questa innovazione, in attesa di brevetto, offre un'esperienza aptica ad alta definizione a banda larga, grazie a una bobina aptica in ogni impugnatura. Ciò si traduce in vibrazioni multidirezionali e coinvolgenti, che superano di gran lunga quelle dei tradizionali controller per console, immergendo completamente il giocatore nell'azione di gioco.
Il Kishi Ultra, inoltre, non si limita al solo gaming su dispositivi mobili.
Grazie alla connessione diretta USB-C a bassa latenza, è possibile utilizzarlo anche con PC o iPad, supportando le vibrazioni aptiche su PC e fornendo un'esperienza audio da 3,5 mm.
Questo lo rende non solo un controller mobile, ma una piattaforma di gioco completa compatibile con un'ampia gamma di dispositivi.
Un'altra caratteristica degna di nota è la compatibilità con l'app gratuita Razer Nexus, che consente di accedere a migliaia di titoli compatibili su iOS e Android, personalizzare i controlli e registrare e condividere facilmente il gameplay.
Inoltre, con l'introduzione della modalità Virtual Controller per i dispositivi Android, Kishi Ultra aggiunge la compatibilità del controller a molti dei più importanti giochi per dispositivi mobile, migliorando ulteriormente l'esperienza di gioco.
Completato dall'illuminazione dinamica RGB Razer Chroma, il Kishi Ultra permette di portare con sé un pezzo del setup della propria gamer room, migliorando il gameplay e illuminando il campo di battaglia in stile Razer.
Con un prezzo di 169,99 euro, il Razer Kishi Ultra rappresenta un investimento considerevole per gli appassionati di gaming mobile, ma promette di rivoluzionare completamente l'esperienza di gioco su dispositivi mobili, elevandola a livelli mai visti prima.

LIGHT YOUR POKÉMON

TEKNOFUN

DEMON SLAYER INCONTRA MARIO

Demon Slayer - Sweep the Board porta il frenetico divertimento dei giochi da tavolo su Ninte

titolo
DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA SWEEP THE BOARD

day one
23 APRILE

console
NSW

genere
BOARD GAME

sviluppo
ANIPLEX

publisher
SEGA

In questo party game si gli elementi classici di Mario Party con l'ambientazione affascinante e le storie del popolare manga (e anime) Demon Slayer di Koyoharu Gotoge.
Il cuore pulsante del gioco è la modalità "Sweep the Board", un vero e proprio gioco da tavolo dove i giocatori lanciano i dadi per avanzare sui tabelloni ispirati ai vari archi narrativi di Demon Slayer. Ogni giocatore mira a collezionare Rank Points sconfiggendo i demoni che appaiono sul tabellone, con un meccanismo di gioco che alterna giorno e notte, ciascuno con le sue particolarità e sfide. Durante il giorno è possibile competere in alcuni minigiochi, i cosiddetti "Skill Training", dopo che ogni personaggio avrà fatto il proprio turno, mentre durante la notte si affrontano i Greater Demons in intense boss fight.

Queste battaglie contro i demoni sono momenti clou del gioco, dove i giocatori devono utilizzare i loro Joy-Con per eseguire movimenti che mimano le tecniche di combattimento dei loro personaggi.

Ogni confronto è strutturato in fasi, dove bisogna schivare gli attacchi del demone per poi sferrare un attacco decisivo. Si tratta di una bella pensata che cerca di riproporre alcune delle battaglie più iconiche del manga in maniera innovativa. L'unico problema probabilmente è che ben presto diverranno ripetitive andando a spezzare un po' il divertimento durante la fase da gioco da tavolo. Il gioco supporta fino a quattro giocatori in locale e offre anche opzioni online, permettendo di creare o unirsi a stanze esistenti.
In assenza di compagni di gioco umani, è possibile giocare da soli, con i personaggi controllati dalla CPU.

Sweep the Board propone una selezione di 12 Cacciatori tratti direttamente dal manga, tra cui Tanjiro, Zenitsu, Inosuke e Rengoku.

Ogni personaggio ha dadi speciali che offrono un vantaggio tattico nel muoversi più rapidamente attraverso i tabelloni. Ci sono cinque tabelloni unici, ognuno rappresentante un luogo chiave di Demon Slayer, come Asakusa, la Tsuzumi Mansion, Il Monte Natagumo, il Mugen Train

PARTY!

endo Switch

(da cui è stato tratto anche un film) e altri, completi di demoni tematici ed eventi particolari come la possibilità di prendere un treno per percorrere il tabellone o cadere a causa dello scorrere di un fiume.

Una delle caratteristiche più divertenti sono i 29 minigiochi inclusi, che vanno dal salto della corda al classico "Memory", offrendo una varietà di sfide sia a squadre che individuali.

I giocatori possono guadagnare "Slayer Coins" per vincere questi giochi, utilizzabili poi per acquistare oggetti utili come gli onigiri.
Le "Player Card", utilizzabili per personalizzare i profili dei giocatori, aggiungono un ulteriore livello di personalizzazione e collezionismo, con premi che possono essere vinti attraverso una sorta di lotteria in-game.
Graficamente, il gioco è un piacere per gli occhi con uno stile che rimane fedele all'estetica dell'anime e tabelloni di gioco vivaci e colorati che richiamano le atmosfere dei vari luoghi di Demon Slayer.

I dettagli visivi dei tabelloni e dei personaggi sono curati e contribuiscono a un'immersione profonda nell'universo di Demon Slayer.
Siamo di fronte ad un'ottima scelta per i fan dell'anime e per chiunque cerchi un party game coinvolgente e ricco di azione. Con i suoi colori vivaci e un gameplay spensierato, il gioco è principalmente orientato verso un pubblico giovane, ma resta un titolo che può essere apprezzato anche dai più grandi, specialmente dai fan di Demon Slayer.
In definitiva, il gioco si distingue come un'alternativa divertente a Mario Party, arricchita da un forte legame con una delle serie anime e manga più amate degli ultimi tempi.

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

IL RITORNO DI URSULA

DISPONIBILE DAL 31 MAGGIO
PRENOTA SUBITO

© Disney
Operato da Ravensburger, un licenziatario ufficiale di Disney.

FUT HISTORY BEST XI

Per un numero celebrativo di Players, non potevamo che creare una formazione che ripercorresse in maniera "smart" l'ultimo decennio di Ultimate Team!

Compatibilmente con ritiri, cali di forma e scelte di carriera, abbiamo provato a costruire un 11 che riunisse tutti i giocatori più utilizzati nel meta di Ultimate Team, lasciando fuori i campionissimi come **Messi, Ronaldo** e le icone, ma andando a pescare quei calciatori più o meno inaspettati che vi hanno fatto innamorare (o impazzire) nel passato più o meno recente.

In porta non possiamo prescindere da **Nick Pope**, un'istituzione per i tanti che costruiscono le proprie squadre su un'ossatura formata da giocatori della Premier, così come è imprescindibile **Kyle Walker**, tra i terzini più forti del gioco sin da quando indossava la maglia del Tottenham.

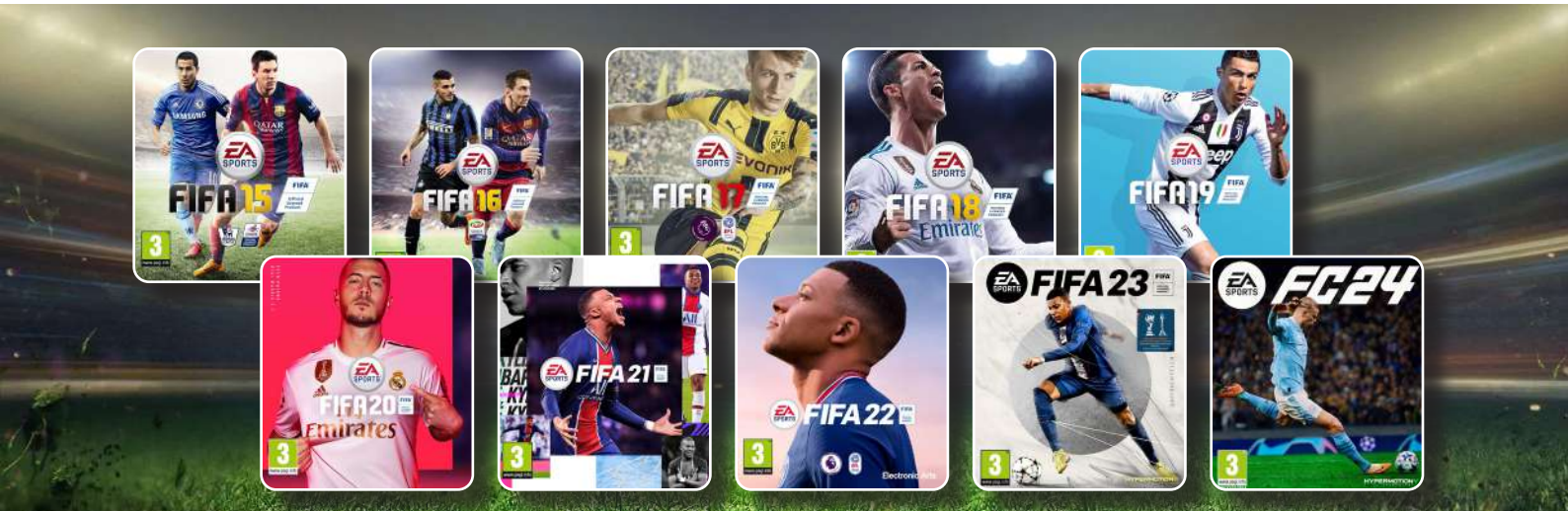
L'altro laterale basso è una scoperta ben più recente, **Ferland Mendy**, all'altezza dei grandi terzini sinistri del passato, mentre completano il reparto i redivivi **Kimpembe**, in questa stagione sempre fuori per infortunio, e **Bailly**, la cui versione RadioActive ricorda molto quella dei tempi del Manchester United.

In mezzo al campo abbiamo due frangiflutti datati ma efficaci, quasi insormontabili come quando vestivano la maglia del Chelsea: si tratta del brasiliano **Ramires e di N'golo Kanté**, mastini che hanno nella statura il loro unico punto debole.

Operazione nostalgia sulla fascia destra con la versione evoluta (la migliore che riuscite a procurarvi) di **Romain Alessandrini**, una vera istituzione ai tempi di Fifa 18, mentre dall'altra parte **Marcus Rashford** è pronto a impallinare i portieri avversari come ai vecchi tempi.

rating	90	pac	90	pas	82	def	68
chemistry	29/33	sho	80	dri	87	phy	82

La coppia d'attacco è tutta francese, come più di metà della nostra squadra, ed è formata da **Anthony Martial e Wissam Ben Yedder**. Anche per loro vi consigliamo un potenziamento con le carte evoluzione, visto che il tempo non li ha preservati sui livelli del passato; l'abilità di girarsi sul posto e di calciare in maniera mortifera sono però sempre le stesse, e torneranno a popolare gli incubi dei vostri avversari. Sperando di aver fatto cosa gradita regalandovi questo 11 a tinte vintage (ma non troppo), vi diamo appuntamento al prossimo mese!



MOTOROLA EDGE 50: COLORI E DES

la nuova gamma di smartphone Motorola arriva in Italia con certificazione Pantone e un des

Motorola ha ufficialmente lanciato la nuova famiglia di smartphone Motorola Edge 50 di cui fanno parte i modelli Ultra - un top di gamma con un hardware solido e prestante - e le varianti mid-range Pro e Fusion.
Il filo conduttore che unisce le nuove proposte è un mix di design ricercato, con fotocamere che puntano sull'intelligenza artificiale, e la certificazione Pantone.
Infatti, come vi abbiamo raccontato in anteprima, sia la fotocamera che il display sono validati per catturare e riprodurre in modo fedele il celebre catalogo di colori.
Interessante, poi, la scelta dei materiali per la scocca posteriore: vero legno per il 50 Ultra e una finitura Made in Italy realizzata a mano con un polimero perlato per il Pro. Tutti resistenti ad acqua e polvere (con certificazione IP68).
Al momento nel nostro paese è possibile acquistare solo il modello Edge 50 Pro, mentre Edge 50 Ultra e Edge 50 Fusion arriveranno in Italia più avanti. Per chi volesse sostituire il proprio vecchio smartphone, Motorola dà la possibilità di ottenere una supervalutazione dell'usato: 100 euro per il Pro, 50 euro per il Fusion e 150 euro per l'Ultra. Inoltre, assieme agli smartphone, debuttano anche gli auricolari bluetooth Moto Buds+ a 129,90 euro e la variante più semplice Moto Buds a 59,90 euro.
Durante la presentazione Motorola ha voluto specificare quanto l'azienda sia cambiata negli ultimi anni, mettendo al centro il consumatore e migliorando sia le specifiche hardware dei suoi prodotti (la fotocamera e il display sono ad esempio certificati da Pantone) ma anche il software e l'esperienza utente (presente l'intelligenza artificiale nella fotocamera), in modo tale da rafforzare soprattutto il segmento premium.
Caratteristiche comuni a tutti e tre gli smartphone della gamma edge 50 sono i materiali utilizzati, come il vero legno, una finitura polimerica perlata in edizione speciale realizzata a mano in Italia e suede vegano, varianti di colore di tendenza e resistenza ad acqua e polvere con certificazione IP68.
I tre smartphone, inoltre, includono un'esperienza fotografica completa: dalla semplice attivazione della fotocamera attraverso i moto gestures, fino ad hardware di ultima generazione, il software alimentato dall'AI e la capacità di certificazione dei colori.
Moto AI consente agli utenti di creare contenuti in modo intuitivo, di personalizzare il proprio dispositivo, di ottenere le informazioni che cercano e di fare sempre di più in meno tempo.
Tramite Google Foto, l'app di default utilizzata da Motorola per la galleria di foto e video, permetterà nelle prossime settimane di accedere ad alcuni strumenti di editing AI avanzati, tra cui Magic Editor, Magic Eraser, Photo Unblur e altri ancora.
La famiglia edge 50, come detto, include anche il primo smartphone al mondo con fotocamera e display certificato da Pantone e sviluppato in collaborazione con i loro esperti.
Ogni dispositivo approvato da Pantone ha soddisfatto i criteri di valutazione e classificazione, simulando in modo autentico l'intera gamma di colori del mondo reale. Il Pantone SkinTone assicura che ciò che gli utenti catturano con la fotocamera o vedono sul display rappresenti davvero il vero spettro dei toni della pelle umana.

MOTO EDGE 50 ULTRA

Il Motorola edge 50 ultra è realizzato con materiali pregiati come il vero legno, il materiale premium vegano e il colore Pantone dell'anno, Peach Fuzz.
La sottile cornice è in alluminio sabbiato, il vetro è un Corning Gorilla Glass Victus.
Motorola edge 50 ultra integra un processore Snapdragon 8s Gen 3 supportato da 12 GB/16 di RAM espandibili tramite RAM Boost e fino a 1 TB di spazio di archiviazione. Lato connettività, è presente un chip UWB che consente di determinare la posizione con una precisione millimetrica fino a 10-30 cm. La batteria è una 4500 mAh con ricarica TurboPower cablata da 125 W e ricarica wireless da 50 W con funzione di condivisione wireless.
Il display è un pOLED Super HD (1220p) da 6,67" che offre il 13% di risoluzione in più rispetto alla generazione precedente. L'audio è stereo con Dolby Atmos che offre una maggiore profondità e chiarezza del suono.
Edge 50 ultra è inoltre dotato del supporto per il Dolby Head Tracking che si attiva quando viene abbinato a moto buds+. Calibrando il suono al movimento della testa, il Dolby Head Tracking offre agli ascoltatori un'esperienza audio più naturale e realistica.
Per quanto riguarda il comparto fotogra-

SIGN PROTAGONISTI

sign di pregio

fico, il sensore principale da 50MP è affiancato da un teleobiettivo da 64MP con zoom ottico 3x e Super Zoom 100x, ed a un obiettivo grandangolare da 50MP con visione macro. La fotocamera anteriore ha un sensore da 50MP con messa a fuoco automatica.
L'obiettivo principale, inoltre, combina i pixel in una dimensione più grande di 2,4fm ultra-pixel per assorbire il 20% in più di luce e ottenere migliori prestazioni in condizioni di scarsa illuminazione.
Le funzionalità Moto AI utilizzano l'intelligenza artificiale per applicare simultaneamente le impostazioni di più modalità di scatto per offrire la massima qualità e ottenere dettagli, nitidezza, luci, ombre, colori e sfocatura ottimali.
Stabilizzazione adattiva: utilizza l'intelligenza artificiale per determinare la velocità del movimento durante le riprese e la regolazione dinamica del livello di stabilizzazione per ottenere i migliori risultati.
Auto focus tracking: offre video nitidi e chiari utilizzando l'intelligenza artificiale per mantenere il soggetto a fuoco anche quando si muove nell'inquadratura
Scatti in movimento: aumenta e regola automaticamente la velocità dell'otturatore in base alle diverse condizioni di illuminazione.
Grazie all'intelligenza artificiale, la fotocamera migliora i dettagli quando i livelli di luce sono bassi e il rumore è elevato.
Lunga esposizione: consente di ottenere scie luminose artistiche o cascate uniformi. L'esposizione prolungata consente agli utenti di catturare movimenti creativi con un solo tocco, senza bisogno di attrezzature professionali.
Con Style Sync, infine, gli utenti possono estendere il loro stile personale al dispositivo scattando e caricando una foto del loro abbigliamento per generare più immagini uniche.

MOTO EDGE 50 PRO

motorola edge 50 pro è dotato di bordi sagomati, di una cornice in alluminio sabbiato e di una finitura in materiale premium vegano o in edizione speciale perlata realizzata a mano in Italia, che rende questo dispositivo morbido e liscio al tatto.
Oltre a essere molto leggero, è dotato anche di protezione subacquea con certificazione IP68.
Motorola edge 50 pro integra un processore Snapdragon 7 Gen 3, fino a 12 GB di RAM e 512 GB di spazio di archiviazione. La batteria supporta la ricarica TurboPower da 125W e ricarica wireless da 50W. Il display è un pOLED con bordi sottilissimi da 6,7" a 144 Hz con risoluzione Super HD e certificazione HDR10+.
L'audio è stereo con Dolby Atmos e Dolby Head Tracking se abbinato a moto buds+.
Il dispositivo è inoltre dotato di tecnologia Snapdragon Sound che garantisce una connessione Bluetooth senza interruzioni e con latenza minima.
La fotocamera posteriore ha un sensore principale da 50MP con apertura f/1,4 che consente di fare entrare il 64% di luce in più per offrire una migliore qualità in condizioni di scarsa illuminazione e un effetto sfocato più naturale. A questa fotocamera è affiancata una secondaria da 10MP con teleobiettivo 3x e stabilizzazione ottica dell'immagine e una grandangolare da 13MP con macro fino a 3 cm.
Anche edge 50 pro ha una fotocamera frontale da 50MP con messa a fuoco automatica.

MOTO EDGE 50 FUSION

Il Motorola edge 50 fusion, infine, è realizzato nella variante Marshmallow Blue in materiale premium vegano, Hot Pink in suede vegano o Forest Blue. Anche questo smartphone ha la certificazione IP68 ed ha un vetro Corning Gorilla Glass 5.
Il display è un Full HD+ senza bordi pOLED da 6,7" con profondità di colore a 10 bit e supporto a oltre un miliardo di sfumature. La frequenza di aggiornamento di 144 Hz garantisce movimenti e transizioni fluide.
L'audio stereo è certificato Hi-Res e supporta il Dolby Atmos per un suono mmersivo che offre maggiore profondità e chiarezza.
Edge 50 fusion è dotato di una fotocamera principale Ultra Pixel da 50 MP con sensore LYT-700C di Sony con stabilizzazione ottica dell'immagine (OIS) che impedisce immagini e video mossi, anche in condizioni di bassa luminosità.
La tecnologia di messa a fuoco all-pixel migliora la fotografia notturna con prestazioni più rapide e precise grazie a un numero di pixel di messa a fuoco 32 volte superiore. A questo sensore è affiancato un secondario da 13MP con Macro Vision. La fotocamera anteriore è da 32MP con tecnologia Quad Pixel.

COWBOY E FUORILEGGE NELLA NUO

Banditi di Crocevia Tonante, la centesima espansione di Magic composta da 276 carte, è ar

Le meccaniche dell'espansione proposte sono: "Fuorilegge" (terminologia che indica le creatura Assassino, Pirati, Farabutti, Mercenari e Warlock), "Commettere un Crimine" (terminologia che consiste nel bersagliare l'avversario), "Frenesia" (costo aggiuntivo delle carte per potenziarle), "Tramare" (costo alternativo per lanciare le carte), "Cavalcatura" e "Sellare" (un nuovo tipo di creatura e un'abilità simile a "Manovrare").
Sul piano della storyline l'espansione è ambientata a Crocevia Tonante: un piano dove i peggiori criminali del multiverso trovano riparo.
Il planeswalker Ashiok assolda Oko per svaligiare Maag Taranau: una misteriosa cassaforte colpa di manufatti.
La riuscita del colpo cambierà l'intero concetto di multiverso...
Sul piano delle carte ne troviamo molte interessanti!

COMUNI

Indubbiamente fanno da padre le carte terra di tipo deserto, sono decisamente utili, ma le migliori sono indubbiamente sono il **"Ciclo dei Deserti Bicolore"** che infliggono un danno agli avversari.

NON COMUNI

Onesto Rutstein e Doc Aurlock, Genio Irsuto sono due creature leggendarie molto utili che trovano spazio nei loro archetipi;
Arco Arido: ottimo deserto che dona doppio mana;
Lucertola Rovinamagie: utile nelle sideboard per infliggere danni;
Stivali dallo Sperone Lavico: nuovo protettore di comandanti per il Commander;
Sii Artefice della Tua Fortuna: buon peschino dell'espansione.

RARE

Tra le ristampe rare sono presenti le cinque **"Fast Land"** dei colori nemici;
Duellante Mentale: la carta del ventottesimo campione del mondo, tornerà utile nei Control per pescare ed infliggere danni costanti;
Ostentatore Tirolesto: buona finale per i Burn e gli Izzet, può infliggere danni costanti;

Intromettitore Aviano: una buon ritardante per gli archetipi Death and Taxes, tornerà utile in Standard;
Newt dell'Arcimago: versione alternativa del Mago Lanciorapido, tornerà utile nei Midrange di Standard;
Muoversi tra i Mondi: un **Timetwister** in versione controllata, torna utile nei Control di Standard e Commander;
Saccheggiare l'Acquitrino: per acquisire carte in late game, torna utile in Commander.

RARE MITICHE

Oko, il Capobanda: torna Oko, non squilibrato come il precedente, ma comunque molto versatile per il prossimo competitivo Standard;
Jace, Risvegliato: torna Jace con ottimi effetti di acquisizione carte, tornerà utile in più formati e sono sicuro che verranno trovati modi per giocarlo di primo turno;

Kellan the Kid: utile nei Midrange per generare vantaggi di sorta, l'importante è sfruttare magie con Tramare e Sospendere;
Minutosso, il Borseggiatore: forse abbiamo il **Ragavan, Ladruncolo Agile** dell'edizione, tenetelo sott'occhio;
Selvala, Scopriposta Entusiasta: interessante negli Stompy per generare pedine e ondate di mana;
Ghired, Specchio delle Terre Selvagge: devastante nei Naya Zoo per generare pedine, in Commander diventa un comandante obbligatorio nell'archetipo.
Ma l'espansione non è conclusa qui, perchè sono presenti ondate di prodotti secondari collegati:

COMMANDER DECK

Sono presenti quattro mazzi precostruiti per il formato Commander. Vediamo:
Desert Bloom: un deck Naya che sfrutta le meccaniche Discard Land;
Quick Draw: un deck Izzet che sfrutta le

OVA ESPANSIONE

mbientata in un far west in chiave fantasy.

meccaniche tipiche dell'archetipo;
Most Wanted: un deck Mardu che sfrutta le meccaniche Outlaw e Treasure;
Grand Larceny: un deck Sultai che sfrutta le meccaniche Steal.

SPECIAL GUEST

Continuano le speciali ristampi della serie Special Guest, tra le migliori proposte rivediamo: **Mistica Forgiapietra, Furfante Sfrontato/Piccolo Furto, Deserto, Panorama Prismatico, Ladro di Concetti e Morforama.**

ULTIME NOTIZIE

Una mini-espansione composta da 65 ristampe con illustrazione alternativa. Tra le migliori proposte rivediamo: **Costrizione della Leyline, Forza del Vigore, Deterioramento Improvviso, Mola, Tempesta di Polvere, Oko, Ladro di Corone, Tormento Diabolico, Trappola d'Archivio, Amuleto dell'Arcimago, Requisire, Risucchia Potere, Trappola Rompicapo, Rianimare, Estrazione Chirurgica, Rubapensieri e Creatività Indomita.**

IL COLPACCIO

Si tratta di una mini-espansione formata da 30 carte, tra inedite e ristampe, legata all'espansione. Tra le migliori carte proposte vediamo:
Gabbia del Collezionista: interessante nei Midrange per avere vantaggio carte e potenziare l'esercito;
Duplicatore Esoterico: interessante negli Artifact per copiare le magie, potrebbe trovare spazio in Vintage;
Elmo del Camminamondi: interessante in più formati per generare pedine artefatto aggiuntive, in Commander è devastante;
Sintetizzatore del Simulacro: molto interessante nei Tron per generare devastanti pedine creatura;
Investigatore Ostile: da giocare in Commander per generare vantaggi nei MBC;
Raccoglitore di Disperazione: molto utile nei Renimator, specialmente se giocata in sideboard contro gli sciami;

Duplicazione Fusa: interessante per copiare grandi artefatti o creature, potrebbe tornare utile negli Instant Reanimator per aumentare i danni;
Espulsore di Legioni: molto utile negli Artifact per generar pedine;
Forgia di Territori: ha un potenziale su più versanti, oltre al Commander potrebbe tornare utile nei MUD di Vintage;
Ricettacolo di Ricordi: versionale alternativa del Vaso della Memoria, troverà spazio nei formati eterni;
Cornucopia Antica: buon motore di mana per i 5C, tornerà molto utile in Commander;
Viaggio nella Via dei Presagi: molto utile in Commander, nei Land e negli Scapeshift per aggiungere terre e generare combo;
Bottino, la Chiave Universale: troverà spazio nei 5C per acquisire carte, in Commander è molto utile;
Disinfestazione: ottimo mass removal per il competitivo, diventerà obbligatorio in molti deck;
Anello del Loto: molto interessante in Commander per potenziarsi e generare mana;
Jitte Perduto e Spada di Ricchezza e Potere sono equipaggiamenti eccezionali che troveranno spazio in più formati, abbiamo altro materiale per la Mistica Forgiapietra;
Caveau dei Fomori: obbligatoria nei MUD e gli Artifact per acquisire carte;
Panorama di Dannazione: ottima in Modern e Commander per abbondare di mana, in particolare nei MBC e Mono Green.

L'ambientazione dell'espansione è decisamente vincente, inoltre c'è davvero una vasta gamma di carte utili: questa è un'occasione d'oro per chi vuole avvantaggiarsi nel gioco competitivo. Forse, l'unica pecca viene dalle meccaniche proposte che, tranne per "Tramare", sembrano poco preformanti.
Espansione consigliata!

TM & © 2024 Wizards of th

e Coast LLC. Ill. Wisnu Tan

Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto
Crepuscolo Mascherato

DISPONIBILE DAL 24 MAGGIO
PRENOTA SUBITO

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo.